



Im Holzkörper einer attraktiven **Frau** versuchen wir, einen Türsteher zu beciren.



Selbst in das **Baby** können wir schlüpfen und unsere Mutter vollheulen.

Stacking

Das Puppenspiel der etwas anderen Art spricht Knobelfans und Freunde skurriler Welten gleichzeitig an. Kein Wunder, es wurde ja auch von Tim Schafers Studio Double Fine entwickelt. Von Markus Schwerdtel und Petra Schmitz

Genre: **Adventure** Publisher: **Double Fine** Entwickler: **Double Fine (Psychonauts, GS 03/06: 77 Punkte)**
Termin: **7.3.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7773 Auf DVD: Video und Trailer

+ Stärken

- + toller Grafikstil
- + ausgezeichneter Soundtrack
- + pfiffig umgesetzte Puppenidee

- Schwächen

- ziemlich kurz
- aufgesetzte Kapriolen-Aufgaben

Der Held des Adventures **Stacking** von Double Fine (Tim Schafers (Monkey Island, Day of The Tentacle usw.)Entwicklungsstudio, verantwortlich für **Psychonauts** und **Brütal Legend**)

ist der pfiffige Charlie Blackmore, die kleinste Figur in einer Familie bitterarmer Matrjoschka-Puppen. Diese Gemeinschaft wird jäh auseinandergerissen, als der »böse Baron« alle Geschwister außer Charlie zur Kinderarbeit zwingt. Die Kleinen müssen etwa Kohle schaufeln oder die Kamine eines Kreuzfahrtschiffs polieren. Logisch, dass sich

Im fremden Körper übernimmt Charlie dann auch gleich die Spezialfähigkeiten seines jeweiligen Wirts: Als Violinistin spielt er Geige, als Boxer schlägt er zu, als Baby quengelt er rum, als kleiner Junge pupst er, als Möwe fliegt er zum nächsten Nest und als ältere Dame grantelt er seine Mitpuppen

an. Ideale Voraussetzungen also, um die Vielzahl von Rätseln zu lösen, die ihm die Entwickler von Double Fine bei der Geschwisterrettung in den Weg legen.

An jedem der vier großen Schauplätze des Spiels gilt es, ein Geschwisterchen von

Puppenploppen für die Freiheit

der jüngste Spross aufmacht, um die Verwandtschaft zu retten. Zwar ist Charlie winzig, doch immerhin kann er von hinten an andere Puppen heranhüpfen und (mit einem satten Matrjoschka-Plopp-Soundeffekt) in sie hineinschlüpfen – so lange sie nicht mehr als zwei Nummern größer sind als er.

Über Steam mit DLC

Bereits im Februar 2011 erschien Stacking für Playstation 3 und Xbox 360, jeweils als Download-Titel. Wer **Stacking** jetzt auf dem Rechner erleben möchte, muss auch es auch online beziehen. Und zwar über Steam. In der Steam-Version von **Stacking** ist allerdings der erste und bis dato einzige DLC mit Namen **Der verlorene Landstreicherkönig** bereits enthalten. Darin sind wir wieder mit Charlie unterwegs, um im Land Camelfoot drei Aufgaben zu meistern. Die Spieldauer von **Der verlorene Landstreicherkönig** beträgt circa eine Stunde – oder auch länger, je nachdem wie schnell (oder langsam) man auf die Lösungen kommt.





Kapriolen-Aufgaben. So überziehen wir zum Beispiel als Illusionist zehn Figuren mit einem lustigen Karomuster. Außerdem gibt es an jedem Schauplatz ein Figurenset, das Charlie komplettieren soll. Im Bahnhof etwa die komplette Besatzung eines Zugs mit Schaffner, Heizer und Lokführer. So lustig die Haupträtsel auch sind, die Zusatzaufgaben entpuppen (höhö) sich als reine Spielzeit-Schinder, echte Auswirkungen auf das eigentliche Abenteuer haben sie nicht. **Stacking** ist nämlich ein vergleichsweise kurzes Spiel: Wer einfach nur durchrennt und sich jeweils mit der erstbesten Rätsellösung zufrieden gibt, sieht schon nach drei Stunden das Ende. Tüftler und Komplett-Freaks dürften rund sechs Stunden beschäftigt sein – das ist allerdings auch für ein Download-Spiel nicht unbedingt lang.

Einmalig ist der Grafikstil von **Stacking**. Obwohl die Figuren keine nennenswerten Charakteranimationen oder Gesichtsausdrücke haben, transportieren sie alle Gefühlsregungen nachvollziehbar. Dabei hilft vor allem die sehr gelungene Kammermusik, mit der das Spiel unterlegt ist. Dazu kommt der Bastel-Look, der an extrem gekonnte Papier- und Pappe-Kreationen erinnert. Zwischensequenzen gibt es häufig (bei jeder Rätsellösung) und im Stil von Stummfilmen,

Charlie zu befreien. Auf dem riesigen Kreuzfahrtschiff etwa bewerkstelligen wir das, indem wir die vier »berühmten Abenteurer« auf dem Kahn zur Meuterei gegen den despotischen Kapitän bewegen. Wie wir das anstellen, bleibt uns überlassen, für jedes Rätsel gibt es mindestens drei, manchmal auch fünf Lösungswege. Zum Beispiel stapft der Großwildjäger wütend zum Kapitän, wenn sein Schießstand wegen chaotischer Zustände geschlossen wird. Die einfachste Lösung: Wir klemmen uns hinter die Ballkannonen und ballern einfach wild herum, bis die Deckaufsicht einschreitet. Etwas komplizierter: Wir übernehmen eine Möwe und flattern damit in das geheime Gemach des Jägers, wo wir in eine Bärenpuppe schlüpfen. Als Meister Petz stürmen wir dann laut brüllend den Safari-Schießstand und provozieren so dessen Schließung. Dabei sind die Lösungswege so unterschiedlich und die beteiligten Figuren und die Kommentare der Mitpuppen so lustig, dass wir gern jedes Rätsel mehrmals angehen.

Als zusätzliche Beschäftigung neben den eigentlichen Rätseln locken die so genannten



Doppelt feines Puppenspiel
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Stacking ist nicht frei von Macken, gerade die Kapriolengeschichten hätte man sich sparen und stattdessen mehr Haupträtsel einbauen können. Doch die Idee mit den Matroschka-Puppen: herrlich. Die grafische Umsetzung: zu jeder Sekunde stilsicher. Die Kammermusik: ungewöhnlich, aber ungewöhnlich gut. Unterm Strich bleibt wie eigentlich immer bei Double-Fine-Produktionen etwas Besonderes, das unsere Aufmerksamkeit mehr als verdient hat.



komplett mit Filmmern und Texttafeln. Da liegt auch ein kleiner Kritikpunkt: Mit Sprachausgabe würden die skurrilen Charaktere noch besser wirken, so aber bleibt ziemlich viel der Vorstellungskraft des Spielers überlassen. Und wenn der auch noch lesefaul ist, wird er mit **Stacking** unter Umständen nicht glücklich werden. Wer jedoch keine Angst vor außergewöhnlichen Spielkonzepten und abgedrehtem Humor hat, der holt sich die Stapelpuppen von Double Fine auf den Rechner. **MS / PET**

TERMIN	7.3.2012	PREIS	15 Euro	USK	ab 0 Jahren
Stacking Adventure					
					
Publisher	Double Fine				
Entwickler	Double Fine				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch				
Ausstattung	Steam-Download				
Kopierschutz	Steam				
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ✔ viele Details ✔ putzige Animationen ✔ schöne Zwischensequenzen ✘ Beleuchtungsmängel 				
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ✔ stimmiger und ungewöhnlicher Soundtrack ✔ passende Umgebungsgerausche ✘ keine Sprachausgabe 				
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ✔ nützliches Tutorial ✔ prima Hilfsfunktionen ✔ nie unfair ✔ gute Lernkurve 				
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ✔ skurrile Jahrhundertwende-Puppenwelt ✔ augenzwinkernde Melodramatik 				
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ✔ einfache und gute Steuerung über Maus und Tastatur ✘ kein freies Speichern 				
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ✔ erster DLC bereits enthalten ✔ optionale Kapriolenaufgaben ... ✘ ... die nur zur Streckung dienen ✘ sehr kurz 				
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ✔ einfach gestrickte, aber hübsch erzählte Familienrettung ✔ abwechslungsreiche Schauplätze ✘ abrupte Übergänge zwischen den Kapiteln 				
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> ✔ durchweg schräge Gestalten ✔ übertriebene, aber passende Gut-Böse-Zeichnung ✘ kaum bis keine Hintergrundgeschichten 				
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> ✔ mit vielen nützlichen Hinweisen ✔ manchmal sehr komisch ✘ oft arg sachlich 				
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> ✔ mehrere Lösungswege ✔ zumeist angenehm fordernd ✘ manchmal etwas unlogisch beziehungsweise aufgesetzt 				

